FRA

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

EXCITEBIKE™

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI

PROGRAMMABLE
SERIES
SÉRIE
PROGRAMMABLE

Look for this seal on all software and accessories for your Nintendo Entertainment System. It represents Nintendo's commitment to bringing you only the highest quality products. Items not carrying this seal have not been approved by Nintendo, and do not meet our standards of excellence in workmanship, reliability and most of all, entertainment value.

Thank you for selecting the Nintendo® Entertainment System™ Excitebike™ Pak.

OBJECT OF THE GAME/GAME DESCRIPTION

Excitebike is part of Nintendo's Programmable series featuring the exclusive Design mode that allows you to create your own race course for a fresh challenge every time you play. You can also select from 5 different tracks designed by Nintendo and choose to race alone or against other motocross riders. Face crazy curves, hairpin turns and daredevil jumps as you race toward the checkered flag and the Excitebike championship.

Please read this instruction booklet to ensure proper handling of your new game, and then save the booklet for future reference.

1. PRECAUTIONS

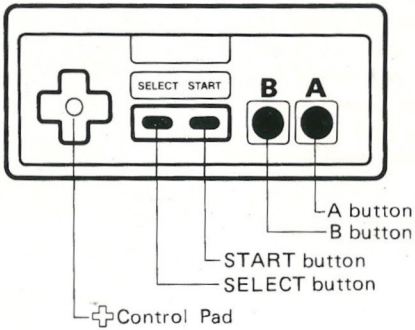
1) This is a high precision game. It should not be stored in places that are very hot or cold. Never hit or drop it. Do not take it apart.
2) Avoid touching the connectors, do not get them wet or dirty. Doing so may damage the game.
3) Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other such solvents.

Note: In the interest of product improvement, the Nintendo Entertainment System design and specifications are subject to change without prior notice.

© 1987 Nintendo

2. NAMES OF CONTROLLER PARTS AND OPERATING INSTRUCTIONS

Controller 1

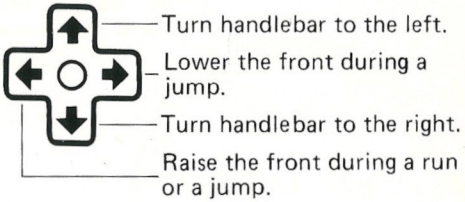


Controller 1 – Used for all games

Controller 2 – Not used

Control Pad

Use for the landing control of the red bike.

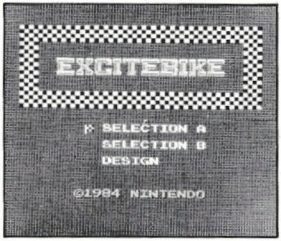


A Button

This is the accelerator and brake button. Press it and the bike accelerates, let go and the brakes operate. Used for ordinary runs.

B Button

This is the turbo button. The engine accelerates quickly and the speed is fast, but if used too much the engine overheats. When the engine overheats, the bike cannot be operated until it cools down.



SELECT button

Move the checkered flag to line up with the game you wish to play.

*The checkered flag also moves with the ✚ control pad.
*SELECTION A is a solo run game.
*SELECTION B has competing motocross riders.
*DESIGN mode is for programming your own course (see instructions).

START button

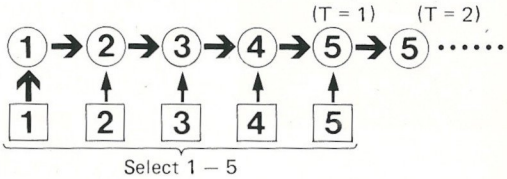
Press this button to begin.

Pause:

If you wish to interrupt play in the middle of a game, press the START button. The pause tone will sound, and the game will stop. Press the START button again when you wish to continue playing. The game will continue from where you left off.

3. HOW TO PLAY

*Before entering the Excitebike race, you must first qualify in the preliminary "challenge" race.



*Choose the challenge race from 1 to 5 that you wish to start with.

- If you place third or better in the preliminary, you go to the main race of the same number.

[Examples] * Preliminary race 3rd place → Main Race
* Preliminary race 4th place → Game over

- If you place third or better in the main race, you go to the next main race.

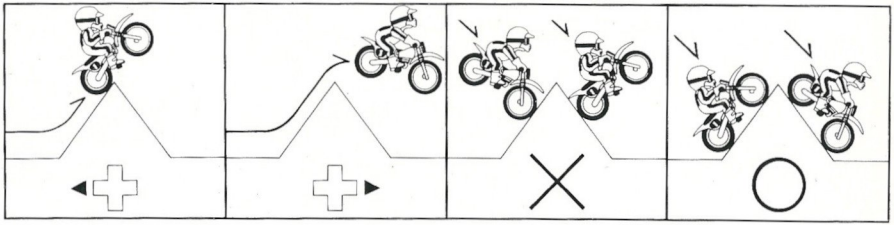
[Examples] * Main Race 1 → Main Race 2 → Main Race 3
* Main Race 3 → Main Race 4 → Main Race 5

* If you place in the main race of Track 5, you can race at Track 5 over and over. The number of times you have raced at Track 5 is indicated at the lower right part of the screen (T = #).
* If GAME OVER occurs at T = 2 or more, the time necessary to place third will not change unless you first go back to the game menu before playing the next game.
* The 3RD indicated at the lower left part of the screen is the time necessary to place 3rd.

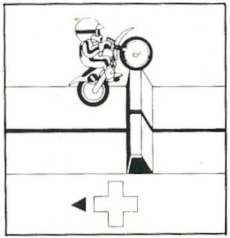
- SELECTION A is a solo race run. In SELECTION B, motocross riders compete.
- There are two types of motocross riders. One type runs normally and the other type pursues. If a pursuing motocross rider hits you from behind, he falls down. If you hit a motocross rider who is ahead of you from behind, your motocross rider falls down.
- How long the fallen rider rolls depends on the speed he was going just before falling. If the rider falls on a hurdle, the rider rolls to the edge of the hurdle. If your rider falls, press the A button over and over quickly until you return to the race.
- Holding the B button (Turbo button) down too long will overheat the engine. The engine temperature decreases when you pass through the cool zone (≫ mark). Engine condition is indicated by the TEMP meter in the lower central portion of the screen.
- Speed drops if you run off the track or through mud.

Jumping

- The distance of a jump is determined by the speed before jumping and the angle of the jump. Control this with the ✚control pad.
- If the bike lands squarely on both wheels, you can take off quickly. If you land unevenly, your bike will fall.



High jump Low jump



Wheelies

* You can do a wheelie (raise the front wheel in the air) to get over small obstacles.

Wheelie

Best Time

3rd Place Time Your Time

TEMP Meter (heat)

Winning time displays

- When you pass the goal line on the first lap, the buzzer sounds and the lap time appears at the center of the screen.
- The lap time necessary to place 3rd is displayed under 3RD at the bottom left of the screen.
- The Best Time is displayed on the fence in the middle of the track for both the preliminary race and the main race.
- The Best Time display will not disappear when you press the reset switch. It will only disappear when the power switch is turned off.

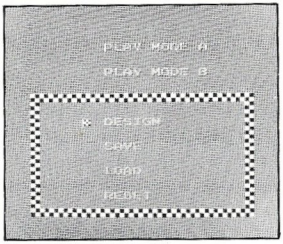
Techniques

—— How to maintain high speeds ——

* Try to stay on the track.
* Avoid going through the mud.
* Since the other riders are also trying to avoid the mud and the track edge, be extra careful when racing alongside another rider.
* When jumping over a large obstacle, use the ✚ control pad to adjust your bike's landing angle correctly. This will prevent you from slowing down upon landing and help you to pick up speed easily.

* If you press the ✥ control pad to lift up the front in the middle of a jump, you can pick up height but not distance. On the other hand, if you press the ✥ control pad to lower the front you can jump lower and further. Use both of these skillfully.
* Press the B button (Turbo button) just before starting off or in front of an obstacle if you want to dash.
* You can use your back wheel to knock another rider down.
* Make skillful use of the difference between buttons A and B.
* Avoid overheating the engine by going through the cool zone (≫ mark).

4. DESIGN MODE



Design mode menu

Design your own original track in the DESIGN mode by setting up different hurdles and specifying how many laps you want.

1. Press the reset switch to recall the game menu.
2. Using the SELECT button or the ✥ control pad, move the checkered flag to DESIGN and press the START button.
3. The DESIGN mode menu will appear. Move the checkered flag to DESIGN again and press the START button.

Note: Save and Load menu selections are not operable in this game; they have been programmed in for potential product developments.

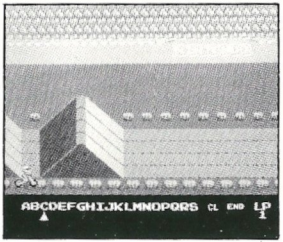


Figure Selection Screen

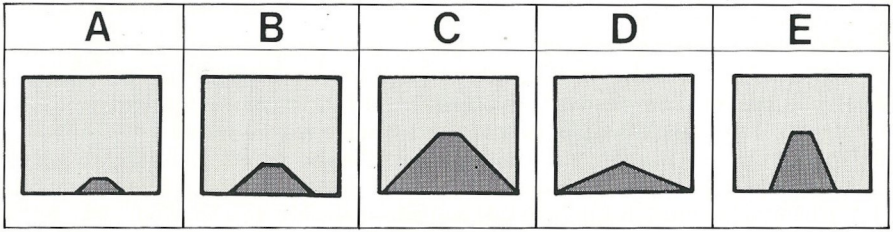
The Figure selection screen will appear as shown at left. You can then begin to design your course.

How to design and play on your own original track

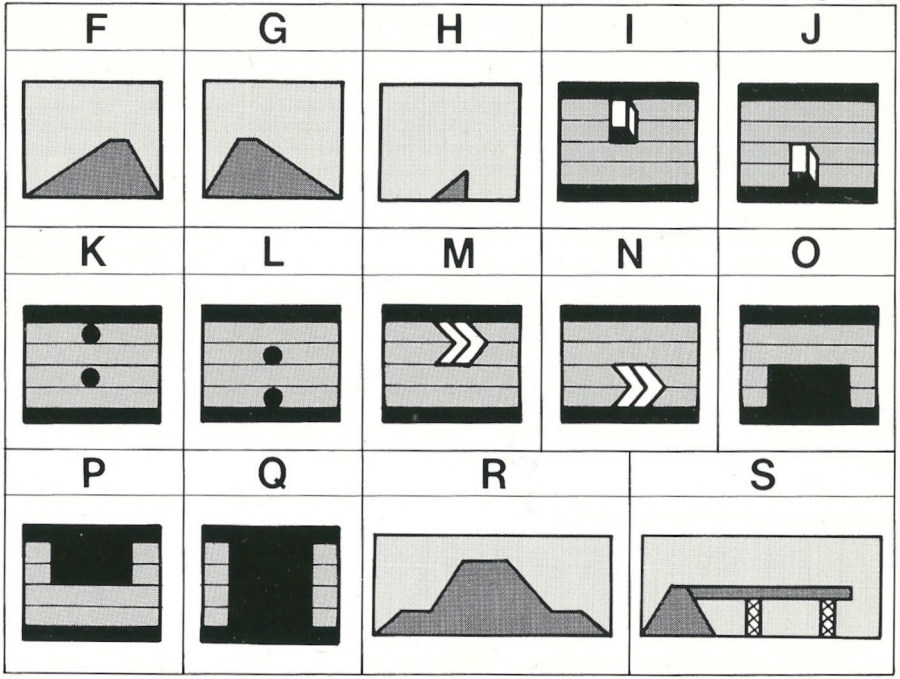
1. There are 19 different hurdles you can choose from (A - - S). (See listing.)
2. Press the A button to move the motocross rider to where you want to locate a hurdle on the track.
3. Move the ▲ mark to the letter from A to S corresponding to the hurdle that you wish to set. Press the B button and that hurdle will be set in that location.
4. If you make a mistake and wish to erase a hurdle, move the ▲ mark to CL (clear). Then, press the B button and the mistake will be erased.
5. The number of hurdles you can set on the track differs according to which hurdles you use and where they are placed. Generally, about 50 are possible. *When the memory is full, FINISH will automatically be displayed.

6. Once the track has been designed, move the ▲ mark to END and press the B button.
   * The best time display will be 0:00:00 and the 3RD prize winning time will be 0:08:00. The first rider's time at the start of the game will be displayed as best time and the 3RD prize winning time will change accordingly.
7. LP (lap) will start to flash. Press the A button or the top/bottom of the control pad to decide the number of laps, and then press the B button to set your choice.
   * The maximum number of laps (LP) is 9.
8. The design mode menu will reappear.
   * Select either PLAY MODE A for a solo race or PLAY MODE B for moto-cross competition, and then press the START button.
9. When you want to end the design mode, move the checkered flag to RESET, and press the START button. The original game list will then be displayed.

Hurdle letters for use in original track design



* (H) is a super jumping ramp.



90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo Entertainment System GAME PAKS

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") warrants to the original consumer purchaser that the Nintendo Game Pak ("PAK") (not including Game Pak accessories or Robot accessories) shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, ASD will repair or replace the defective Pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the Pak to your local Nintendo dealer or send postage prepaid, insured, and with proof of the date of purchase to:

ASD
NINTENDO CONSUMER SERVICE
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day limited warranty period will, at the option of ASD, be repaired or replaced at the Game Pak service charge then in effect for out-of-warranty repair. Please call ASD/NINTENDO CONSUMER SERVICE at 16-(1)-46, 45, 96, 63 for the amount of this charge.

This warranty shall not apply if the Pak has been damaged by negligence, accident, abuse or modification subsequent to purchase.

Recherchez ce cachet sur tous les logiciels et accessoires de votre système de jeu Nintendo. Il représente l'engagement pris par Nintendo de ne vous offrir que des produits de qualité supérieure. Les articles ne portant pas ce cachet n'ont pas été approuvés par Nintendo et ne sont pas conformes à nos normes d'excellence en matière d'exécution, de fiabilité, et, surtout, de valeur distrayante.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Excitebike™ du Nintendo® Entertainment System™.

OBJET DU JEU/DESCRIPTION DU JEU

Excitebike fait partie de la série programmable de Nintendo. Son mode Design exclusif vous permet de créer votre propre parcours pour un défi différent à chaque partie. Vous pouvez aussi choisir cinq pistes différentes préparées par Nintendo, courir seul ou contre d'autres partenaires de moto-cross. Préparez-vous à des courbes hallucinantes, à des demi-tours rapides et à des sauts de la mort effrayants dans cette course du championnat Excitebike.

Ce mode d'emploi vous renseignera sur la bonne manière de manipuler votre nouveau jeu; veuillez le lire et le conserver aux fins de référence future.

1. PRECAUTIONS

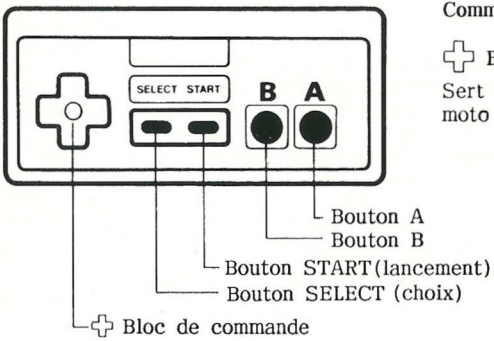
1) Ce jeu est d'une grande précision. Ne pas le ranger dans des endroits très chauds ou très froids. Ne jamais le cogner, ni le laisser tomber. Ne pas le démonter.
2) Eviter de toucher aux connecteurs, de les mouiller ou de les salir, ce qui pourrait endommager le jeu.
3) Eviter de nettoyer le produit à l'aide de benzène, de diluant de peinture, d'alcool ou de tout autre solvant.

REMARQUE: PUISQUE NINTENDO NE CESSE D'AMELIORER SES PRODUITS, LES CARACTERISTIQUES ET LA CONCEPTION DES SYSTEMES DE JEU NINTENDO SONT SOUS RESERVE DE MODIFICATION SANS PREAVIS.

©1987 Nintendo

2. PIECES ET FONCTIONNEMENT DES COMMANDES

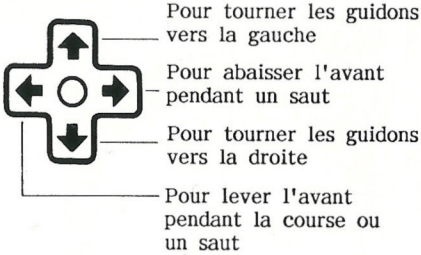
Commande 1



Commande 1 - Sert à toutes les parties.
Commande 2 - Ne sert pas.

Bloc de commande

Sert à maîtriser l'atterrissage de la moto rouge.

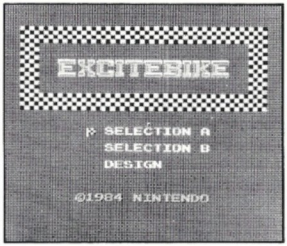


Bouton A

Ce bouton commande l'accélération et le freinage. Lorsqu'on appuie dessus, la moto accélère et elle freine lorsqu'on le relâche. A utiliser dans les courses ordinaires.

Bouton B

Bouton "turbo". Il permet au moteur d'accélérer rapidement, mais si on s'en sert trop, le moteur surchauffe. Si cela se produit, il faut attendre que le moteur refroidisse avant de relancer la moto.



Bouton SELECT
Sert à aligner le fanion avec le jeu de votre choix.

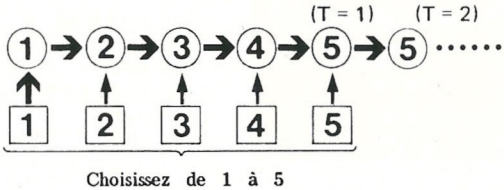
* On peut aussi déplacer le fanion à carreaux à l'aide du ✚ bloc de commande.
* SELECTION A signifie une course en solo.
* SELECTION B vous permet de courir contre des concurrents.
* Le mode DESIGN vous permet de programmer votre propre piste (voir les directives).

Bouton START
Appuyez sur ce bouton pour commencer.

Pause:
Appuyez sur le bouton START pour interrompre le jeu au milieu d'une partie. Vous entendrez une tonalité et le jeu s'arrêtera. Appuyez à nouveau sur le bouton START pour reprendre la partie à partir d'où vous l'avez laissée.

3 COMMENT JOUER

* Avant de participer à une course Excitebike, vous devez d'abord vous qualifier dans une course "défi" préliminaire.



* Choisissez la course "défi" par laquelle vous voulez commencer, de 1 à 5.

· Si vous vous classez parmi les trois premiers dans la course préliminaire, vous passez à la course principale du même numéro.

[Exemples] * 3e position dans la course préliminaire → Course principale
* 4e position dans la course préliminaire → Fin de la partie

· Si vous vous classez parmi les trois premiers dans la course principale, vous passez à la prochaine course principale.

[Exemples] * Course principale 1 → Course principale 2 → Course principale 3
* Course principale 3 → Course principale 4 → Course principale 5

* Vous pouvez courir sur la 5e piste aussi longtemps que vous vous classez parmi les trois premiers dans la course principale de cette piste. Le nombre de fois que vous avez couru sur la piste 5 apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran (T = #).

* Si la partie prend fin (GAME OVER) lorsque T = 2 ou plus, le temps requis pour se classer en troisième position ne changera pas, à moins de retourner au menu des jeux avant de jouer la prochaine partie.

* Le temps requis pour se classer en 3e position est inscrit dans le coin inférieur gauche de l'écran (3RD).

· SELECTION A permet de courir en solo. SELECTION B permet de courir contre des concurrents.

· Il y a deux types de concurrents en motocross. Le premier type court normalement et le deuxième type se contente de poursuivre les autres. Lorsqu'un motocycliste en poursuite vous heurte par derrière, il tombe. Si vous frappez un concurrent par derrière, votre conducteur tombe.

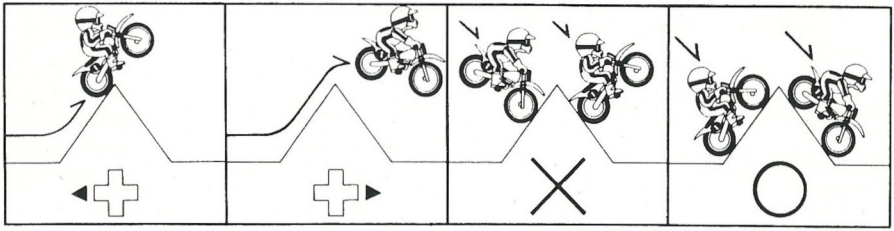
· La durée de la chute d'un conducteur dépend de la vitesse à laquelle il allait avant de tomber. Si le conducteur tombe sur un obstacle, il roule vers le côté de cet obstacle. Si votre conducteur tombe, appuyez sur le bouton A plusieurs fois et rapidement jusqu'à ce que votre conducteur remonte en selle.

· Si vous pesez trop longtemps sur le bouton B (bouton "turbo"), le moteur surchauffe. La température du moteur décroît lorsque vous traversez une zone fraîche (marquée ⟫). L'état du moteur est indiqué au tableau TEMP dans la partie centrale inférieure de l'écran.

· La vitesse diminue lorsque vous quittez la piste ou si vous roulez sur de la boue.

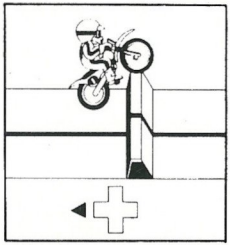
Les sauts

· La longueur d'un saut dépend de la vitesse à laquelle vous courez avant le saut et de l'angle du saut, que vous pouvez maîtriser avec le ✢ bloc de commande.
· Lorsque la moto atterrit à plat sur ses deux roues, vous pouvez repartir rapidement. Si vous atterrissez sur une roue, votre moto chute.



Saut élevé

Saut bas

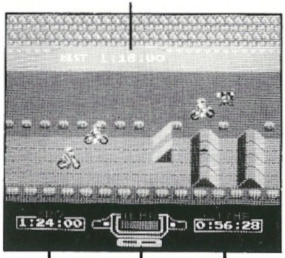


Les "wheelies"

Vous pouvez faire un "wheelie" (lever la roue avant dans les airs) pour surmonter les petits obstacles.

"Wheelie"

Meilleur temps



Temps de 3e position

Votre temps

Température du moteur (surchauffe)

Affichage des temps

· Quand vous passez la ligne d'arrivée du premier tour, une tonalité se fait entendre et le chrono de ce tour apparaît au centre de l'écran.

. Le temps nécessaire pour se classer en 3e position est affiché dans le coin inférieur gauche de l'écran (3RD).

· Le meilleur temps du parcours (BEST) est affiché sur la clôture au milieu de la piste, tant dans la course préliminaire que dans la course principale.

· Le meilleur temps ne disparaît pas de l'écran lors de la remise à zéro (RESET). Il ne s'efface que lorsqu'on éteint l'interrupteur d'alimentation.

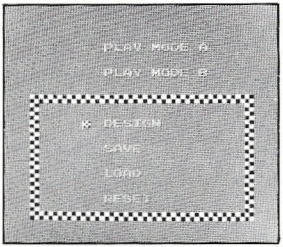
Techniques

-- Comment conserver une vitesse rapide --

* Efforcez-vous de demeurer en piste.
* Evitez de rouler dans la boue.
* Comme les autres coureurs essaient aussi d'éviter la boue et le coté de la piste, soyez très prudent lorsque vous côtoyez un autre coureur.
* Au moment de sauter par-dessus un gros obstacle, servez-vous du ✚ bloc de commande pour ajuster l'angle d'atterrissage de votre moto. Ceci vous évitera de ralentir lors de l'atterrissage et vous permettra de reprendre de la vitesse plus rapidement.

* Si vous vous servez du ✚ bloc de commande pour lever l'avant de la moto au milieu d'un saut, vous gagnez en hauteur mais pas en distance. Par contre, si vous vous servez du ✚ bloc de commande pour l'abaisser, vous pouvez sauter plus bas et plus loin.
Habituez-vous à bien utiliser ces commandes.
* Appuyez sur le bouton B (bouton "turbo") au moment du démarrage ou devant un obstacle pour gagner en vitesse.
* Vous pouvez vous servir de votre roue arrière pour faire tomber un autre coureur.
* Habituez-vous à bien distinguer les effets des boutons A et B.
* Empêchez le moteur de surchauffer en passant dans les zones fraîches (marquées ≫).

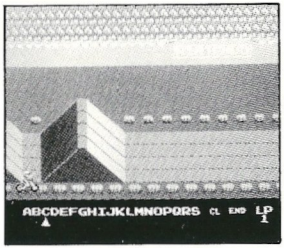
4. MODE DESIGN



Menu du mode Design

En mode DESIGN, vous pouvez dessiner votre propre parcours en plaçant différents obstacles et en choisissant le nombre de tours que vous voulez faire.
1. Appuyez sur la touche de remise à zéro (RESET) pour faire apparaître le menu des jeux.
2. En vous servant du bouton SELECT ou du ✚ bloc de commande, alignez le fanion avec DESIGN et appuyez sur le bouton START.
3. Le menu du mode DESIGN apparaît à l'écran. Alignez encore une fois le fanion avec DESIGN et appuyez sur le bouton START.

Note: Les menus "Save" et "Load" ne sont pas utilisés sur ce jeu; ils ont été programmés en vue d'additions futures à ce système de jeu.



Ecran de choix des obstacles

L'écran de choix des obstacles apparaîtra comme vous le voyez à gauche. Vous pouvez commencer à dessiner votre parcours.

Comment dessiner votre propre parcours

1. Vous avez le choix de 19 obstacles différents (de A à S). (Voir la liste plus loin).
2. Appuyez sur le bouton A pour déplacer le motocycliste là où vous voulez placer vos obstacles sur la piste.
3. Déplacez le symbole ▲ sous la lettre de A à S correspondant à l'obstacle que vous voulez placer. Appuyez sur le bouton B pour mettre l'obstacle en place.
4. Si vous faites une erreur et vous voulez effacer un obstacle, déplacez le symbole ▲ sous les lettres CL ("Clear" - effacer). Appuyez ensuite sur le bouton B pour effacer l'obstacle.
5. Le nombre d'obstacles que vous pouvez placer le long de la piste varie avec le type d'obstacles choisis et leur emplacement sur la piste. En général, on peut en placer environ 50.

* Le mot FINISH (fini) s'affiche automatiquement dès que la mémoire est pleine.

6. Lorsque votre parcours est dessiné, déplacez le symbole ▲ sous le mot END (fin) et appuyez sur le bouton B.

* Le "meilleur temps" affiché sera de 0:00:00 et le temps nécessaire pour atteindre la 3e position sera de 0:08:00. Le temps du premier conducteur de la partie sera affiché à la place du "meilleur temps", et le temps de la 3e position changera en conséquence.

7. Les lettres LP ("lap" - tour) commenceront à clignoter. Appuyez sur le bouton A ou sur les boutons du haut ou du bas du bloc de commande pour choisir le nombre de tours que vous préférez, et appuyez ensuite sur le bouton B pour enregistrer votre choix.

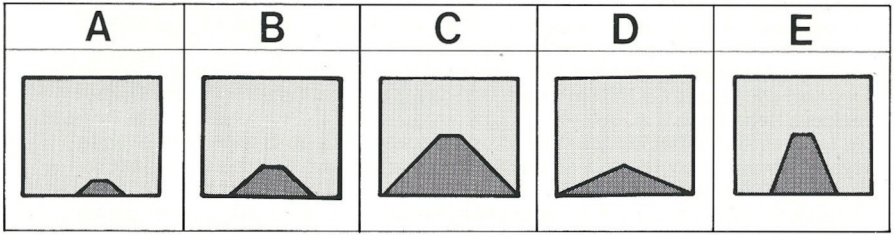
* Le nombre maximal de tours (LP) permis est de 9.

8. Le menu du mode DESIGN reparaîtra à l'écran.

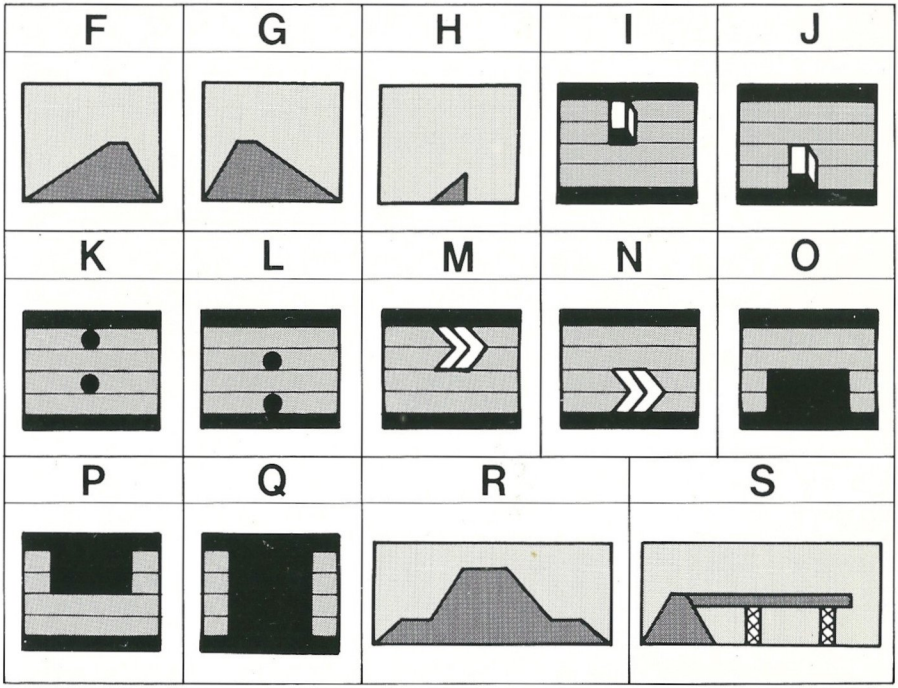
* Choisissez soit PLAY MODE A (mode de jeu A) pour une course en solo, soit PLAY MODE B (mode de jeu B) pour une course contre des concurrents. Appuyez ensuite sur le bouton START.

9. Lorsque vous voulez sortir du mode DESIGN, déplacez le fanion à carreaux à côté du mot RESET (remise à zéro), et appuyez sur le bouton START. Le menu de départ reviendra à l'écran.

Liste des obstacles à utiliser pour dessiner votre propre parcours



* H est une super-rampe de saut.



GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

AUDIO SOUND DISTRIBUTION ("ASD") garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM GAME PAK ("Cartouche") (à l'exception des accessoires de cartouches ou des accessoires de ROBOT) ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît durant cette période de garantie, ASD soit réparera soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

ASD
Service Consommateur NINTENDO
36 rue Marcheron
92170 VANVES

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de ASD, ou réparées ou remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez ASD, service consommateur au 16-(1)-46, 45, 96, 63 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Nintendo®

DISTRIBUTED BY ASD
PARIS FRANCE
MADE IN JAPAN BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR ASD
PARIS FRANCE
FABRIQUE AU JAPON PAR NINTENDO

ASD

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON